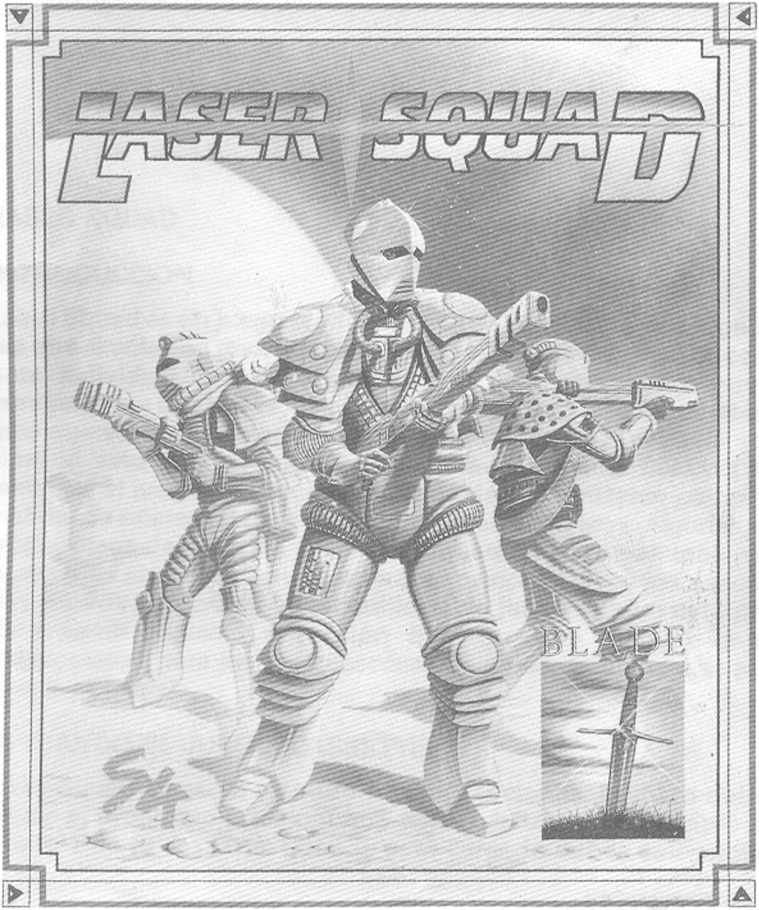

LASER SQUAD
BLADE

LASER SQUAD

INTRODUCCION

Laser Squad es un juego táctico de guerra para uno o dos jugadores que simula con gran fidelidad varios aspectos del nivel de combate individual. Tomará algún tiempo para un jugador nuevo familiarizarse con todos los aspectos del sistema. Te recomendamos que cargues el programa y vayas a través de la primera sección de este manual que te proporciona una guía básica para practicar el juego. La sección segunda debería tratarse como un manual de referencia para jugadores experimentados. Algunas características del sistema no están implementadas con los cinco escenarios provistos con el programa principal, pero los escenarios futuros explorarán la versatilidad de juego de que está provisto Laser Squad. La sección final de este manual te da instrucciones para los cinco escenarios presentados con el programa principal.

CARGANDO EL JUEGO (CASSETTE)

Laser Squad se carga siempre en dos secciones. Primero debes cargar el programa principal que está localizado al principio de la cara 1 de tu cassette. Cuando esté cargado debes seleccionar

qué escenarios deseas jugar y entonces cargar el archivo de datos del escenario adecuado en el programa principal.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K ó 128K

1. Conectar la clavija EAR del grabador en la entrada EAR de tu Spectrum.
2. Rebobina la cinta a cara 1.
3. Selecciona el volumen y el tono a un nivel alto.
4. Teclea LOAD " " y presiona la tecla ENTER.
5. Presiona PLAY en el grabador.

COMMODORE 64

1. Empieza con el Commodore desconectado.
2. Quita todos los periféricos excepto el joystick, magnetofón y pantalla.
3. Conecta y asegúrate que la cinta está rebobinada a cara 1.
4. Presiona la tecla SHIFT y presiona RUN/STOP.
5. Presiona PLAY en el magnetofón.

AMSTRAD CPC 464/6128

1. Rebobina el cassette a la cara 1.
2. Presiona CTRL y presiona la tecla pequeña de ENTER.
3. Presiona PLAY en el magnetofón.

Cuando el programa se ha cargado, para el magnetofón. Selecciona un escenario para jugar presionando el número de escenario. Si quieres cargar un escenario previamente salvado debes presionar "4". LOS ESCENARIOS 1 Y 2 ESTAN LOCALIZADOS DESPUES DEL MENU PRINCIPAL, LUEGO SI HAS SELECCIONADO ESCENARIO 1 Ó 2, PRESIONA PLAY EN EL MAGNETOFON. SI HAS SELECCIONADO UNO DE LOS OTROS ESCENARIOS, REBOBINA LA CINTA AL PRINCIPIO DE LA CARA 2 Y PRESIONA PLAY. SI QUIERES CARGAR EL ESCENARIO 3, 5, 6, ESTAN EN LA CARA B DE LA CINTA. TIENES QUE CARGAR EL MENU EN LA CARA A Y DARLE LA VUELTA A LA CINTA, REBOBINALA Y PRESIONA EL NUMERO DEL ESCENARIO DESEADO.

AMSTRAD DISCO

Teclea RUN'LS y la tecla de RETURN. El programa cargará automáticamente.

PC

Teclea LS CGA o LS VGA o LS EGA según el tipo de tarjeta gráfica que tenga tu ordenador.

CARGANDO COMMODORE AMIGA - ATARI ST

Conecta la máquina e inserta el disco en el drive A. Después de unos segundos aparecerá la pantalla del título.

INSTRUCCIONES DE MANEJO (CONTROLES)

Q	Izquierda	Joystick izquierda
A	Derecha	Joystick derecha
O	Arriba	Joystick arriba
P	Abajo	Joystick abajo
Space	Selec/Fuego	Joystick fuego

NO HAY OPCION DE CAMBIO DE CONTROLES. SE PUEDEN USAR TECLADO Y JOYSTICK SIMULTANEAMENTE.

SALVAR JUEGO

Insertar un disco virgen formateado en el drive interno. No usar el disco para ninguna otra propuesta.

PARTE 1: JUGANDO EL JUEGO

GENERALIDADES

Laser Squad se juega en unas series de turnos de juego. Cada jugador, durante su turno, controla un pequeño número de unidades que representan humanos, droides u otras criaturas. Cada unidad tiene su propio nombre individual y características que afectan las habilidades y actividad de esa unidad. Al principio de cada turno de juego cada unidad tiene asignado un número de Puntos de Acción (APs) que se usan para realizar todas las actividades de esa unidad como puede ser movimiento, combate, manipular objetos, etc. Una vez que todos los Puntos de Acción han sido utilizados por cada unidad, o el jugador no desea utilizar ninguno más, es seleccionada la opción Fin de turno (end turn) y el otro jugador (o el ordenador) toman su turno. El ganador del juego es la primera parte que acumule 100 puntos victoria. Los puntos victori se consiguen por varias cosas, como es eliminar unidades enemigas o destruyendo ciertas instalaciones, dependiendo del escenario que se esté jugando.

SELECCION DE JUEGO

Se te preguntará si quieres una pantalla para uno o para dos jugadores. Si seleccionas la opción un jugador, el ordenador tomará el control de la segunda parte o jugador. Entonces se te preguntará a qué nivel quieres jugar. El número de niveles varía entre los escenarios y cuanto más alto es el nivel más difícil es ganar al ordenador. Si estás jugando con dos jugadores sólo el jugador que está en turno deberá ver la pantalla.

Ahora, cada jugador selecciona equipamiento y despliega sus unidades.

SELECCION DE EQUIPAMIENTO

En cada escenario tienes asignado un número de CREDITOS para gastar en blindajes, armas y munición. Lo primero que tienes que hacer es seleccionar blindaje para cada unidad. Tus unidades se presentan a la izquierda de la pantalla y tu seleccionas blindaje para cada unidad en secuencia. Utiliza los controles ARRIBA y ABAJO para seleccionar el tipo de blindaje y presiona FUEGO cuando estés satisfecho con tu selección. Si seleccionas "0" la unidad no tendrá blindaje. Si seleccionas un número de uno a cuatro se le dará a la unidad un tipo de blindaje de acuerdo con las especificaciones que aparecen en la tabla a la derecha de la pantalla. Una explicación completa de blindaje se incluye en la sección correspondiente.

Después de que has asignado blindaje a cada unidad seleccionas equipamiento. Inicialmente se ilumina el objeto selector. Usa los controles DERECHA e IZQUIERDA para cambiar el objeto. Cada objeto es un símbolo gráfico único y el nombre se muestra junto con el coste de la compra del objeto. Con el propósito de asignar objetos a una unidad utiliza los controles ARRIBA o ABAJO para

iluminar la unidad que quieras y entonces utiliza DERECHA para añadir el objeto actualmente seleccionado a esa unidad o IZQUIERDA para quitarlo. No puedes darle un objeto a una unidad si no tienes créditos suficientes o si el peso de esa unidad o límite de tamaño fuese excedido. Una vez que estás satisfecho con tu selección presiona FUEGO dos veces para continuar el juego.

Todas las armas están cargadas con munición cuando se compran pero hay disponible munición extra para cada arma. Consulta la tabla de armamento en la sección correspondiente para detalles en armas y munición.

DESPLIEGUE

Cada unidad se despliega por turno hasta que todas las unidades están desplegadas en el mapa. El modo despliegue (deployment) muestra el nombre y equipamiento de la unidad a ser desplazada a la derecha de la pantalla y la ventana mapa a la izquierda. Utiliza ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA para mover el cursor blanco centelleante alrededor del mapa hasta que hayas encontrado el cuadro de despliegue que quieres. Cada escenario especificará en qué espacios puedes desplegarte. Sitúa el cursor sobre el cuadro y presiona FUEGO para desplegar la unidad.

OPCIONES DE JUEGO

Antes de que cada turno de juego empiece se te presentará un menú que te permite salvar y cargar juegos. Presiona el número de la opción que deseas o presiona fuego para continuar la partida.

CAMBIO DE CONTROLES: Te permite cambiar los controles del juego entre diferentes joysticks o teclados (sólo Spectrum).

SALVAR PARTIDA: Te permite salvar a cassette el juego actual. Asegúrate que RECORD y PLAY están presionados en tu magnetofón antes de seleccionar esta opción.

CARGAR PARTIDA: Si seleccionas esta opción el juego actual queda abandonado para cargar un nuevo juego. Se te presentará el mismo menú que aparece cuando el programa principal es cargado primero.

VERIFICAR PARTIDA: Si has salvado el juego actual a cinta, utiliza esta opción para asegurarte que está salvado correctamente.

MODO CURSOR

En todo momento, el juego está en uno de estos tes modos distintos: MODO CURSOR, MODO SELECCION o MODO FUEGO. Cada turno de juego empieza en Modo Cursor que simplemente te permite mover el cursor alrededor del mapa utilizando ARRIBA, ABAJO, DERECHA e IZQUIERDA. El display a la derecha de la pantalla muestra información acerca del espacio del mapa bajo el cursor como sigue:

MAPA: El nombre de las características del terreno como puede ser hierba (grass), floor (piso), wall (pared), etcétera.

OBJETO: El nombre de cualquier objeto sobre el suelo.

UNIDAD: El nombre de cualquier unidad bajo el cursor.

OBJETO EN USO: El objeto que la unidad está usando, si está haciéndolo.

OPCIONES MODO CURSOR

Laser Squad está controlado por una serie de menús que son simplemente listas de diferentes opciones disponibles para ti en cualquier momento. Para que se presente un menú, sea cual sea el modo en el que estás, presiona FUEGO. Utiliza ARRIBA y ABAJO para iluminar la opción elegida y presiona FUEGO para seleccionar la opción. Las opciones disponibles en el modo cursor son:

SELECT: Si el cursor está situado sobre una de tus unidades y quedan APs se te permitirá seleccionar esa unidad para movimiento y otras acciones. Una vez que selecciones esta opción introducirás modo selección.

INFO: Si el cursor está situado sobre cualquier unidad puede mostrarse información sobre esa unidad.

NEXT UNIT: Esta opción mueve el cursor simplemente a otra unidad amiga con APs sobrantes.

SCANNER: Un mapa estratégico del área completa de juego puede mostrarse, enseñando las posiciones de todas tus unidades y cualquier unidad o unidades enemigas que estén actualmente localizadas.

CANCEL: Esta opción en cada menú limpia el menú y te devuelve al modo actual.

MODO SELECT

En el modo Select, el display de mensajes a la derecha de la pantalla muestra información esencial acerca de la unidad que has seleccionado (ver figura 1). Lo más importante es el número de Puntos de Acción que quedan y el indicador de dirección que muestra la dirección que la unidad está encarando. Una vez que has seleccionado una unidad los controles direccionales se usan para mover la unidad como sigue:

IZQUIERDA: Girar la unidad a la izquierda.

DERECHA: Girar la unidad a la derecha.

ARRIBA: Mover la unidad adelante en la dirección que está encarando.

ABAJO: Mover la unidad atrás.

SELECCIONA MODO DISPLAY

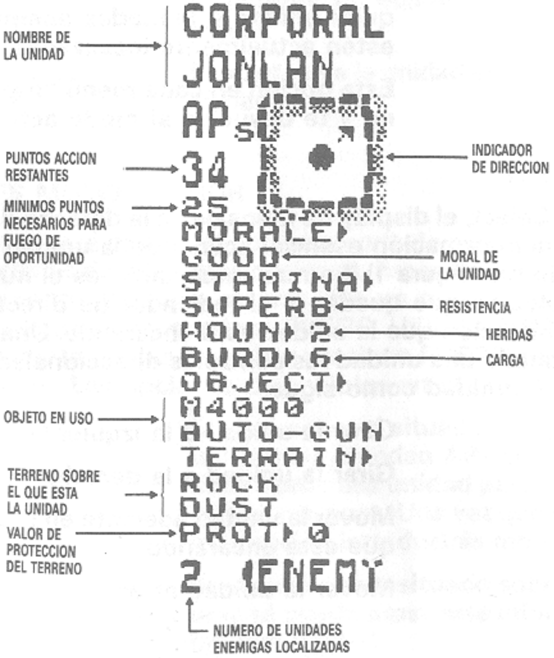


FIGURA 1

MOVIMIENTO (MOVEMENT)

Mover una unidad costará siempre Puntos de Acción, dependiendo del terreno sobre el que haya sido movida. Moviendo diagonalmente costará un extra de dos APs y girando una unidad 45° costará un AP. Si intentas mover a un terreno impasable la unidad atacará al terreno y posiblemente se destruirá.

Se te permite mover la unidad seleccionada sobre unidades amigas pero no puedes terminar nunca el movimiento sobre una unidad amiga. Las únicas opciones disponibles para una unidad sobre otra son continuar moviendo o seleccionar la opción END MOVE del menú. Si seleccionas la opción END MOVE la unidad será situada sobre el último espacio vacío que ha ocupado.

COMBATE CUERPO A CUERPO (CLOSE COMBAT)

Para entrar en combate cuerpo a cuerpo mueve simplemente tu unidad sobre una unidad enemiga. El display CLOSE COMBAT a la derecha te mostrará qué arma está usando la unidad (si está usando alguna), la precisión —accuracy— (% de oportunidades de alcanzar el blanco, el coste de AP, los daños y la localización del objetivo.

LINEA DE VISION (LINE OF SIGHT)

Laser Squad utiliza un sistema de movimiento oculto que significa que las unidades enemigas no aparecerán en el mapa a menos que no estén en el campo de visión de una de tus unidades. El campo de visión de una unidad se extiende 45° desde el frente.

Varios tipos de terreno como son paredes o puertas bloquearán la línea de visión. No podrás ver a una unidad enemiga hasta que no esté claramente a la vista.

SELECCION MODO OPCIONES

Cuando presionas fuego en el modo SELECT tendrás una variedad de menú de opciones dependiendo de las circunstancias de la unidad. La mayoría de estas opciones cuestan APs basados en un porcentaje de la Renta de Puntos de Acción de las unidades (Allowance Action Point). Por ejemplo, si una unidad tiene asignados 50 APs al principio del turno, cambiar un objeto cuesta 20 % de su renta de APs, que es 10 APs. No se pueden llevar a cabo acciones si la unidad tiene APs insuficientes (aunque la opción esté incluida en la lista del menú).

En el modo select están incluidas las siguientes opciones:

END MOVE (FIN MOVIMIENTO: Termina la selección de la unidad y vuelve al modo cursor. La unidad puede ser todavía reseleccionada si todavía tiene APs disponibles.

FIRE (FUEGO): Si la unidad tiene un objeto en uso puede ser disparado o lanzado. Seleccionando esta opción cambia el display al modo fuego.

CHANGE (CAMBIO): Si la unidad tiene uno o más objetos esta opción se utiliza para seleccionar un objeto a usar o cambiar el objeto en uso. Los objetos de la unidad se muestran en la pantalla con la cantidad de munición, peso y tamaño de cada objeto. El puntero blanco a la izquierda muestra qué objeto está actualmente en uso, si hay alguno en uso. Utiliza los controles ARRIBA y ABAJO para mover el puntero al objeto que quieres usar y presiona FUEGO para cambiar el objeto. Ejecutar esta acción cuesta 25 % d la renta de Action Points de las unidades.

PICK-UP (COGER): Si la unidad está parada en un espacio con uno o más objetos en el suelo, estos objetos pueden cogerse. Esta opción muestra todos los objetos en el espacio en una forma similar al display de cambio de objetos. Usa los controles ARRIBA y ABAJO para mover el puntero al objeto que quieres coger y presiona fuego para ejecutar la acción. Si no quieres coger ningún objeto mueve el puntero a CANCEL y presiona fuego. Esta opción cuesta 50 % si la unidad tiene un objeto en uso y 25 % si no lo tiene.

DROP (SOLTAR): Si la unidad tiene un objeto en uso puede ser soltado costando 10 % de su renta de APs. Es posible esconder un objeto

que se suelta, dependiendo del tamaño del objeto y de la capacidad del terreno en que la unidad está situada. Por ejemplo, puedes esconder una granada en una maceta pero no un rifle. No puedes esconder cualquier cosa sobre un tablero pero puedes esconder muchas cosas bajo una cama. Si es posible esconder el objeto soltado aparece un pequeño menú preguntando si quieres esconder el objeto o no.

LOAD (CARGAR MUNICION): Si una unidad utiliza un arma de combate a distancia y dispone al mismo tiempo de munición apropiada para esa arma, puede ser cargada con nueva munición costando 50 % de la renta de APs de la unidad.

PRIME (CEBAR): Si la unidad tiene una granada en uso que no está cebada puede ser cebada a un coste de 20 %. Utiliza los controles ARRIBA y ABAJO para modificar el cronómetro y presiona fuego para cebar la granada. El valor del cronómetro determina cuando explotará la granada. Si el cronómetro está seleccionado a 0 explotará al final de tu turno. Si está seleccionado a 1 explotará al final del turno de tu oponente, y si está seleccionada a 2 explotará al final de tu próximo turno, y así sucesivamente.

OPEN (ABRIR): Si la unidad encara una puerta cerrada, no bloqueada, la puerta puede abrirse. El coste será 20 % de la renta.

CLOSE (CERRAR): Si la unidad encara una puerta abierta puede cerrarla. El coste será 20 % de la renta de APs.

UNLOCK (DESBLOQUEO): Si la unidad está encarando una puerta bloqueada y está usando la llave correcta, la puerta puede ser desbloqueada. El coste es 25 % de la renta de AP.

LOCK (BLOQUEO): Si la unidad encara una puerta desbloqueada puede bloquearla si está usando la llave correcta. El coste es 25 % de la renta de APs.

SCANNER: El mapa estratégico puede mostrarse sin coste de APs.

CANCEL (CANCELAR): Limpia el menú y vuelve al movimiento.

MODO FUEGO

Cuando seleccionas FUEGO el display principal cambiará de un mapa en perspectiva a un mapa Línea de Fuego que muestra todo el terreno que obstaculiza el tiro o el lanzamiento. Todas las unidades se sustituyen con una mancha representando el área objetivo de cada unidad. El cursor cuadrado es sustituido por un cursor en forma de punto de mira para apuntar los disparos. El display de información a la derecha muestra el arma que se está usando y la información esencial para combate a distancia (ver figura 2). Para disparar un arma mueve el cursor punto de mira al punto deseado, presiona FUEGO para que aparezca el menú modo fuego y selecciona el tipo de tiro que requieres. No estarás en disposición de tirar un disparo si el cursor está fuera del campo de visión de la unidad.

OPCIONES DEL MODO FUEGO

Solamente las armas de combate a distancia tendrán las tres opciones para fuego automático, tiros rápidos y tiros con puntería. Algunas armas no pueden hacer fuego automático. Si la unidad está utilizando cualquier otro objeto solamente estará disponible la opción de lanzamiento.

En el Modo Fuego están disponibles las siguientes opciones:

AUTO: **Fuego automático es una ráfaga de fuego continuo entre dos puntos específicos. Un mínimo de tres disparos tienen que ser disparados y la unidad tiene que te-**

DISPLAY DEL MODO FUEGO

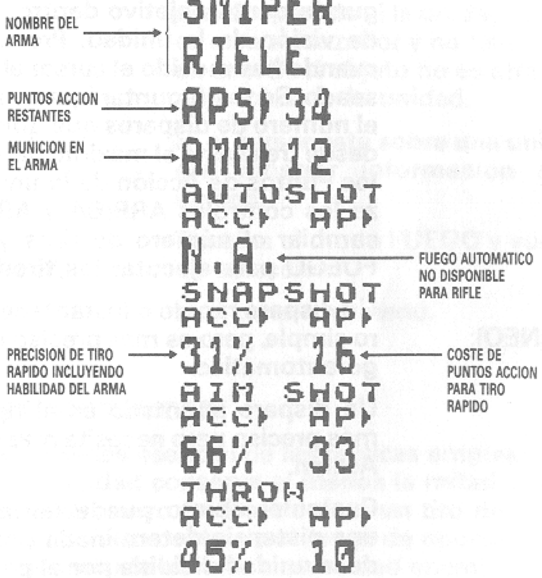


FIGURA 2

ner APs suficientes para tres autodisparos al menos para seleccionar esta opción. Una vez que has seleccionado fuego automático debe seleccionar un segundo punto objetivo dentro del campo de visión de la unidad. Presiona fuego cuando has movido el cursor al punto deseado. Se te preguntará para seleccionar el número de disparos que quieres hacer desde tres hasta el máximo permitido por los Puntos de Acción de la unidad. Utiliza los controles ARRIBA y ABAJO para cambiar el número de tiros y presiona FUEGO para ejecutar los tiros.

SNAP (INSTANTANEO): Un disparo rápido o instantáneo es un tiro simple, pero es más preciso que el fuego automático.

AIM (PUNTERIA): Un disparo apuntado es el tipo de tiro más preciso pero necesita más Puntos de Acción.

THROW (LANZAR): Cualquier objeto puede lanzarse hasta una distancia determinada por la fuerza de la unidad dividida por el peso del objeto. Un objeto no podrá ser lanzado nunca más lejos que la distancia permitida por el cursor para conservar una precisión relativa en el lanzador. La precisión del lanzamiento es equivalente al ratio de agilidad de la unidad y el coste es 20 % de la renta de APs de la unidad. Si un objeto lanzado alcanza a otra unidad puede ser recuperado si la unidad receptora hace cara al lanzador y no tiene otro objeto en uso. Si el objeto no es atrapado caerá a los pies de la unidad.

INFO: Si el cursor está sobre una unidad se podrá mostrar información sobre esa unidad.

END FIRE (FIN DE FUEGO): Termina el modo FUEGO y vuelve al modo selección.

CANCEL : Limpia el menú.

FUEGO DE OPORTUNIDAD

Es una característica esencial de las tácticas empleadas en Laser Squad. Si una unidad conserva al menos la mitad de sus APs al final del turno de juego, podrá efectuar un tiro de oportunidad. Durante el turno de tu contrario el fuego de oportunidad se pondrá en funcionamiento cuando una unidad enemiga se mueve el campo de visión de tu unidad. Se te enviará automáticamente al modo fuego, lo que te permitirá hacer fuego sobre la unidad enemiga. Una vez que selecciones la opción END FIRE (fin de fuego) tu contrario puede continuar con su turno.

PARTE 2: GUIA DE REFERENCIA

CARACTERISTICAS DE LAS UNIDADES

Cada unidad tiene una serie de características que afectan al juego de varias formas.

MORAL VALUE (VALOR DE MORAL): Cada valor de la moral de la unidad representa el valor de la unidad para el resto de las unidades de su escuadra. Si la unidad es eliminada, decrecerá la moral de todas las unidades de su lado en una cantidad igual a su valor de moral y todas las unidades enemigas incrementarán su moral en un valor igual.

MOVEMENT TYPE (TIPO DE MOVIMIENTO): Diferentes tipos de unidades tienen diferentes costes de AP para ciertos tipos de terreno. Por ejemplo, en el escenario 1, los droides no pueden saltar sobre los muebles.

ACTION POINT ALLOWANCE (RENTA DE PUNTOS DE ACCION): Son asignados al principio de cada turno. Su número puede variar en función de numerosos factores. El peso del blindaje de la unidad así como la carga, son sustraídos del valor global de los puntos de acción.

CONSTITUTION (CONSTITUCION): La constitución de una unidad es la cantidad de daño que puede tomar antes de ser eliminada.

WOUNDS (HERIDAS): Si la constitución de una unidad se reduce la unidad recibirá un número de heridas que son sustraídas de los Puntos de Acción de la unidad al principio de cada turno.

WOUND RATE (RATIO DE HERIDAS): Es el número de puntos de constitución perdidos necesario para generar una herida.

STAMINA (RESISTENCIA): El valor representa la condición física o energía de la unidad. Si la unidad gasta más de la mitad de sus APs en cuestiones energéicas como movimientos por ejemplo, la resistencia se reducirá. Los APs no utilizados ayudarán a recuperar resistencia. Si la resistencia (stamina) alcanza un nivel tan bajo que la unidad queda débil solamente recibirá la mitad de su renta de APs al principio de cada turno hasta que la resistencia se recupere a través de reposo.

MORALE (MORAL): La moral de las unidades se afecta negativamente si son eliminadas unidades

amigas o si una unidad es herida. La moral aumentará, pero no más allá de la moral inicial, si son eliminadas unidades amigas. Si una unidad es dominada por el pánico puede dejar caer todos los objetos que tiene. La moral de los droides nunca se reduce.

WEAPON SKILL (HABILIDAD DE LAS ARMAS): Este valor afecta sólo al combate a distancia. Combinado con el factor de habilidad de un arma puede incrementarse la precisión de disparo.

STRENGTH (FUERZA): El peso de los objetos que pueden llevarse está determinado por la fuerza de una unidad. En combate cuerpo a cuerpo la fuerza puede aumentar el daño hecho por un arma.

AGILITY (AGILIDAD): La precisión de lanzamiento depende de la agilidad de la unidad. La precisión de golpear en combate cuerpo a cuerpo está afectada por la agilidad de la unidad atacante y la agilidad de la unidad defensora.

UNARMED COMBAT (COMBATE CUERPO A CUERPO): Representa la habilidad innata de la unidad en combate cuerpo a cuerpo sin usar armas.

BURDEN (CARGA): La carga de una unidad se sustrae de su renta de APs. El valor de carga se calcula de acuerdo con la fuerza de la unidad y el peso total de todos los objetos que lleva.

ARMOUR (BLINDAJE, ESCUDO): Cada unidad tiene un ratio de blindaje para su frente, izquierda, derecha y atrás. La dirección de la unidad y el origen del tiro se usa para calcular qué ratio de blindaje se usa en cálculos de combate. El blindaje puede dañarse si el valor del daño por un golpe o tiro es mayor que el ratio de blindaje. La constitución de una unidad sólo será afectada por un valor de daño que es superior al valor de blindaje.

VICTORY POINTS (PUNTOS VICTORIA): El valor en puntos de victoria de una unidad se añade a los puntos de victoria del enemigo cuando la unidad resulta eliminada.

ARMAS Y OBJETOS

Hay tres categorías básicas en Laser Squad: Armas, municiones y otros objetos. Hay tres tipos de armas: armas para combate cuerpo a cuerpo, armas para combate a distancia y granadas. Muchas armas de combate a distancia pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo. Los objetos pueden tener alguna o todas las características siguientes:

WEIGHT (PESO): Todos los objetos tienen un valor de peso.

SIZE (TAMAÑO): Todos los objetos tienen un valor de tamaño. Las unidades están limitadas en el tamaño total de los objetos que pueden llevar dependiendo del tipo de blindaje deseado. Cuando hay más de un objeto en un espacio, el objeto más grande se muestra en el mapa.

CONSTITUTION (CONSTITUCION): Todos los objetos tienen un valor de constitución que representa el factor de daño necesario para destruirlo.

ACTION POINT COST (COSTE EN PUNTOS DE ACCION): Cuando un objeto está en el suelo puede haber un coste de AP por moverse hacia él, añadido al coste de AP por el terreno.

CLOSE COMBAT COST (COSTE DEL COMBATE CUERPO A CUERPO): El porcentaje de APs requerido para usar el arma en combate cuerpo a cuerpo.

CLOSE COMBAT ACCURACY (PRECISION EN COMBATE CUERPO A CUERPO): La oportunidad básica de golpear con el arma. Esto se modifica por un número de factores en combate cuerpo a cuerpo.

CLOSE COMBAT DAMAGE (DAÑO EN COMBATE CUERPO A CUERPO): La cantidad media de puntos de daño inflingidos por el arma en combate cuerpo a cuerpo.

CLOSE COMBAT STRENGTH BONUS (BONOS DE FUERZA EN COMBATE CUERPO A CUERPO): Porcentaje de fuerza de la unidad que se añade por los daños en combate cuerpo a cuerpo.

CLOSE COMBAT AGILITY BONUS (BONOS DE AGILIDAD EN COMBATE CUERPO A CUERPO): Porcentaje de agilidad de una unidad que se añade por los daños en combate cuerpo a cuerpo.

AUTOMATIC FIRE AP COST (COSTE DE APs EN FUEGO AUTOMATICO): Porcentaje de los puntos de acción de la unidad utilizados para un tiro simple automático.

AUTOMATIC FIRE ACCURACY (PRECISION DE FUEGO AUTOMATICO): Porcentaje de oportunidades de acertar con el objetivo con fuego automático.

SNAP SHOT AP COST (COSTE DE APs EN TIRO RAPIDO):	Porcentaje de los puntos de acción de la unidad utilizados para un tiro simple rápido e instantáneo.
SNAP SHOT ACCURACY (PRECISION DE TIRO RAPIDO):	Porcentaje de oportunidades de acertar con el objetivo con un tiro rápido.
AIMED SHOT AP COST (COSTE DE APs EN TIRO CON PUNTERIA):	Porcentaje de los puntos de acción de la unidad utilizados para un tiro con puntería.
SKILL FACTOR (FACTOR DE HABILIDAD):	Este valor determina en qué proporción el valor de habilidad de las armas se añade a la precisión en combate a distancia.
RANGED COMBAT DAMAGE (DAÑOS EN COMBATE A DISTANCIA):	La cantidad media de daños inflingidos por el arma en combate a distancia. Si el arma tiene munición explosiva o si el arma es del tipo granada, este valor representa poder explosivo.
AMMUNITION (MUNICION):	El tipo de munición que se está usando si el objeto es un arma de combate a distancia.

CALCULOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO

La precisión de combate cuerpo a cuerpo está determinada por la suma de los factores siguientes:

1. La precisión básica de combate cuerpo a cuerpo del arma.
2. Añade el factor de agilidad determinado por el bono de agilidad de las armas y la agilidad de la unidad atacante.
3. Resta toda la agilidad de la unidad enemiga si está siendo atacada por el frente.
4. Resta la mitad de la agilidad de la unidad enemiga si está siendo atacada por un lado.
5. Resta un cuarto de la agilidad de la unidad enemiga si está siendo atacada por detrás.

El daño en combate cuerpo a cuerpo está determinado por la suma de los factores siguientes:

1. El daño básico de combate cuerpo a cuerpo del arma.
2. Añade el factor de fuerza determinado por el bono de fuerza de las armas y la fuerza de la unidad atacante.
3. Añade un factor aleatorio que modifica el valor de daño calculado entre 50 % y 150 %.
4. Resta el ratio de blindaje de la unidad defensora por el lado en que es atacada.
5. Resta el valor de protección del terreno ocupado por la unidad defensora.

CALCULOS EN COMBATE A DISTANCIA

La precisión de combate a distancia está determinada por la suma de los siguientes factores:

1. **La precisión básica del arma dependiendo del tipo de disparo.**
2. **Si el disparo es un tiro rápido o instantáneo añade el bono de habilidad determinado por la habilidad del arma y la habilidad de la unidad atacante.**
3. **Si el disparo es automático añade entonces solamente la mitad del bono de habilidad calculado anteriormente.**
4. **Si el disparo es con puntería añade entonces el doble del bono de habilidad calculado anteriormente.**

El daño en combate a distancia está determinado por la suma de los valores siguientes:

1. **El valor de daño en combate a distancia del arma.**
2. **Añade un factor aleatorio que resulta en una cantidad de daño entre 50 % y 150 % del valor inicial de daño.**
3. **Resta el ratio de blindaje de la unidad objetivo por el lado en que es atacada.**
4. **Resta el ratio de protección del terreno ocupado por la unidad objetivo.**

	WEIGHT	SIZE	CONSTITUTION	AP COST IN MAP	% CLOSE COMBAT COST	% CLOSE COMBAT ACCURACY	CLOSE COMBAT DAMAGE	% CLOSE COMBAT STRENGTH BONUS	% CLOSE COMBAT AGILITY BONUS	% AUTO SHOT AP COST	% AUTO SHOT ACCURACY	% SNAP SHOT AP COST	% SNAP SHOT ACCURACY	% AIMED SHOT AP COST	% AIMED SHOT ACCURACY	% SKILL FACTOR	RANGED COMBAT DAMAGE FACTOR	AMMUNITION CAPACITY	AMMUNITION TYPE
M4000 AUTO-GUN	10	12	106	2	25	40	8	20	10	3	5	25	16	50	40	8	46	20	M4000 GUN-CLIP
MARSEC AUTO GUN	12	14	116	2	25	38	10	20	9	6	5	25	18	50	45	8	58	20	MARSEC GUN-CLIP
SNIPER RIFLE	7	8	98	1	20	52	8	20	13	—	—	33	26	67	56	13	52	12	RIFLE CLIP
MARSEC PISTOL	6	4	100	0	20	50	6	17	17	—	—	13	10	25	22	7	40	8	PISTOL CLIP
L50 LAS-GUN	16	14	120	2	33	34	10	17	10	5	4	20	12	50	24	5	30	40	L50 LAS-PACK
HEAVY LASER	28	34	126	3	50	24	11	17	7	3	3	17	10	33	16	6	45	50	HEAVY LAS-PACK
ROCKET LAUNCHER	12	22	86	3	50	26	9	14	8	—	—	33	10	67	18	5	160	1	ROCKET
DAGGER	1	2	60	0	17	58	20	13	33	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
AP50 GRENADE	2	2	60	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	90	—	
EXPLOSIVE	15	8	80	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	70	—	
M50 AUTO PISTOL	5	4	103	0	25	26	5	25	13	10	3	20	12	50	30	5	42	12	PISTOL CLIP
L80 LAS-GUN	14	18	112	2	25	30	8	17	8	—	—	25	28	50	64	4	48	10	L80 LAS-PACK
PUMP SHOT GUN	9	9	106	0	25	40	8	20	14	—	—	25	16	50	38	7	64	6	SHOT GUN CLIP
MS AUTO CANNON	26	30	120	3	33	26	11	17	7	13	8	25	20	50	40	7	78	12	CANNON CLIP
MK-1	14	12	136	1	25	36	8	17	13	8	12	33	24	33	57	10	53	30	MK-1 CLIP
AP75 GRENADE	4	3	130	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	160	—	
LIGHT SABRE	5	4	180	0	20	46	84	17	33	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

FIGURA 3

PARTE 3: ESCENARIOS

ESCENARIO UNO: LOS ASESINOS

INTRODUCCION

La Corporación Marsec fabrica las mejores armas de la galaxia, pero su jefe, Sterner Regnix, utiliza métodos desagradables para sacar lo mejor de sus científicos de élite. El uso de drogas para el control de la mente e injertos cibernéticos es amplio, pero denegado oficialmente por Marsec. La Autoridad interestelar Trading Standars está sin poder para intervenir. Una pequeña banda de ex-empleados ha decidido asesinar a Sterner Regnix. Han localizado su casa privada en el planeta CX-1 y no pararán hasta que Sterner esté muerto.

DESPLIEGUE

ESCUADRA ASESINA: Desplegada en los cuadros de despliegue rojos y amarillos alrededor de la casa. La entrada a la casa puede conseguirse abriendo las puertas del este o el oeste.

ESCUADRA DROIDE: Sterner Regnix y su cuerpo de guardia de droides de combate despliega en los cuadros azules dentro de la casa.

CONDICIONES DE VICTORIA

ESCUADRA ASESINA: Si los asesinos consiguen eliminar a Sterner Regnix ganan el juego.

ESCUADRA DROIDE: La escuadra droide gana el juego si consiguen eliminar a todos los asesinos y Sterner Regnix permanece vivo.

ESCENARIO DOS: ASALTO A MOONBASE

INTRODUCCION

La Corporación Omni Moonbase en Arid-6 tiene información de seguridad sobre la población de 30 billones del sector nueve de la galaxia. En alguna parte del sector nueve está el sistema estrella rebelde, el infame "Rebelstar", que todavía permanece como un secreto para todos sus enemigos. De todos modos, la base lunar de Arid-6 representa una amenaza importante para los rebeldes estando claro que tiene informaciones sobre sus movimientos. Una pequeña banda de rebeldes ha franqueado las protecciones exteriores de la luna y están en condiciones de atacar a la propia base.

DESPLIEGUE

LASER SQUAD: Despliega en lo cuadros rojos y amarillos fuera de Moonbase. Sólo se puede ganar la entrada abriendo los aireadores.

OMNI CORP: Despliega en los cuadros magenta dentro de Moonbase.

CONDICIONES DE VICTORIA

LASER SQUAD: Para garantizar la victoria deben ser destruidos un número importante de Bancos de Datos y Analizadores. Un banco de datos reporta 5 puntos y un analizador 2 puntos. Laser Squad gana si consigue 100 puntos de victoria.

OMNI CORP: La Corporation Omni gana si son eliminados todos los rebeldes Laser Squad.

ESCENARIO TRES: RESCATE DE LAS MINAS

INTRODUCCION

Una misión de rutina de rebeldes se ha convertido en algo trágico. Una misión de reconocimiento en una de las instalaciones de la Corporación Minera METALIX ha terminado en la muerte de la mayoría de los miembros de la escuadra rebelde. De todas formas, no todo está perdido. Tres miembros de la escuadra han sido aprisionados en uno de los niveles de la mina y tienen información vital sobre el complejo minero. Se ha reunido un pequeño grupo para liberar a los prisioneros.

DESPLIEGUE

LASER SQUAD: Despliega en los cuadros rojos y amarillos en la parte superior izquierda y derecha del mapa.

METALIX CORP: Despliega en los cuadros azules en el complejo minero.

CONDICIONES DE VICTORIA

LASER SQUAD: Los tres prisioneros deben escapar para garantizar la victoria. Una vez que un prisionero ha salida de su celda, debe desplazarse hasta una puerta de ascensor y montar en el ascensor para evadirse.

METALIX CORP: Gana si matan al menos a cinco rebeldes.

ESCENARIO CUATRO: LAS HORDAS CYBER

INTRODUCCION

Una pequeña banda de rebeldes tiene que defender una estación planeta rebelde del ataque de una escuadra droide Imperial en el gran planeta de Azar. La base contiene siete núcleos estabilizadores que previenen inestabilidad sísmica bajo la delgada corteza del planeta. Los líderes de la escuadra imperial han determinado con precisión las debilidades en las defensas de Azar y han reunido a una escuadra especialmente organizada para destruir los núcleos. Si tienen éxito, la existencia de la colonia rebelde sobre Azar podría estar amenazada.

DESPLIEGUE

ESCUADRA REBELDE: Los rebeldes deben desplegarse en los cuadros rojos dentro del área principal de la base a la derecha del mapa.

ESCUADRA DROIDE: Los droides deben desplegarse en los cuadros azules en la parte superior izquierda e inferior izquierda de la base.

CONDICIONES DE VICTORIA

ESCUADRA REBELDE: En el juego de dos jugadores, los rebeldes deben eliminar los ochos droides para ganar. En la versión un jugador, los droides reciben refuerzos. Los rebeldes deben destruir 100 puntos victoria por valor de droides para ganar.

ESCUADRA DROIDE: Gana si destruyen al menos cinco de los núcleos estabilizadores o si matan a toda la escuadra rebelde.

ESCENARIO CINCO: VALLE PARAISO

INTRODUCCION

La destrucción de la base estabilizadora planetaria ha dejado a la colonia Azariana en ruinas. Las erupciones volcánicas han destruido muchas de las mayores instalaciones y las naves imperiales de asalto se agitan por la atmósfera como buitres esperando la muerte de su presa. Semejante ataque masivo sobre semejante pequeña colonia podría tener sólo un objetivo: localizar y capturar los proyectos rebeldes originales para su avanzado "starfighter". Más que destruir todo su trabajo los rebeldes han transferido todos los datos a un pequeño artilugio de seguridad. A una escuadra se le asignado la tarea de escapar de la colonia con el artilugio para alcanzar la señal de socorro en las llanuras del oeste. De todas formas el viaje no es fácil. La ruta al Valle Paraiso es muy peligrosa porque toda la fauna local es hostíl y asesina. Una red subterránea de túneles puede hacer el viaje más fácil pero las entradas y salidas están todas escondidas. Una raza sensible conocida como Sectoids vigilan para coger y almacenar armamento tomado de los infortunados que se tropiezan con ellos, y tienen la habilidad de utilizar también esas armas. En el valle, la vegetación proporciona escondrijo para seres de vísceras venenosas cuyo escupitajo es mortal. Solamente el líder de escuadra más ingenioso podría trabajar en el Valle Paraiso.

DESPLIEGUE

ESCUADRA REBELDE: Deben desplegarse en los cuadros rojos y amarillos en el lado izquierdo del valle.

ALIENS: No tienen fase de despliegue. Lo hacen al azar en su terreno natural.

CONDICIONES DE VICTORIA

ESCUADRA REBELDE: **Deben llevar el artilugio de seguridad, que inicialmente lleva Corporal Hansen, sobre el lado derecho del valle.**

ALIENS: **Ganan si matan a todos los rebeldes.**

SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95